

# SMALL CITY EXTENSION D'HIVER



ALBAN VIARD



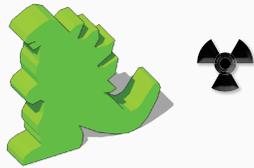


## Introduction

Cette boîte comprend 8 extensions différentes pour Small City Deluxe. Elle contient tout le nécessaire pour renouveler votre façon de jouer et stimuler votre réflexion à chaque tour.

## Matériel

**Extension Godzillas**  
3 godzillas  
40 marqueurs radioactivité



**Extension Centrale Nucléaire**  
24 centrales nucléaires  
(3 niveaux de développement : 1-3)  
2 cartes Promesse Electorale



**Extension Médecins**  
4 médecins



**Extension Nouvelles Cartes Action**



**Extension Bâtiments Réels**  
2 tuiles Bâtiment



**Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale**



**Extension Nouveaux Bâtiments**  
16 tuiles Bâtiment



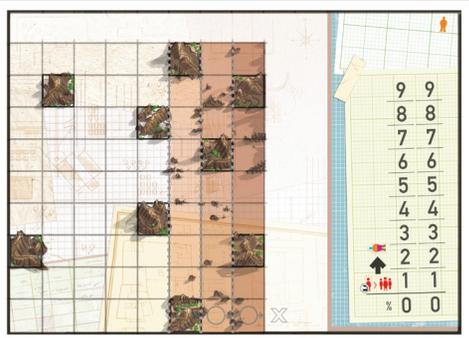
**Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale Spéciale**



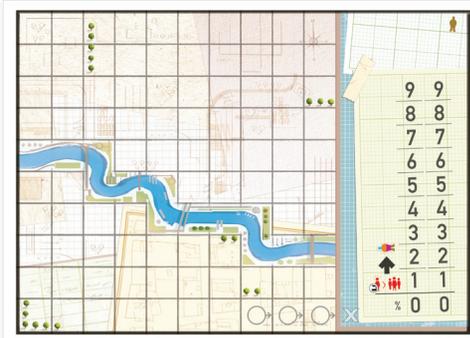
# Matériel

## Extension Plateaux de Terrain

4 Plateaux Montagne Double Face  
(facile/expert (★))



4 Plateaux Rivière Double Face  
(facile/expert (★))

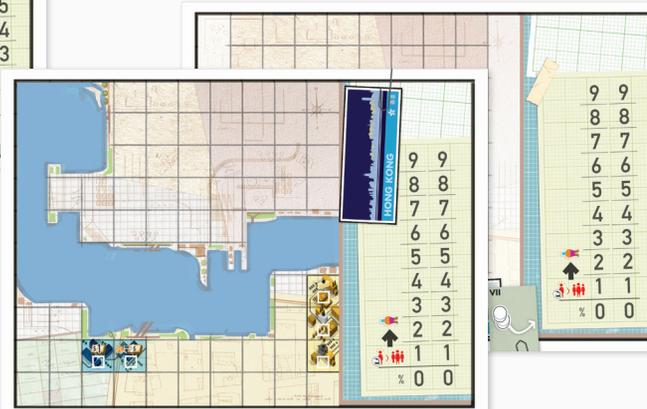
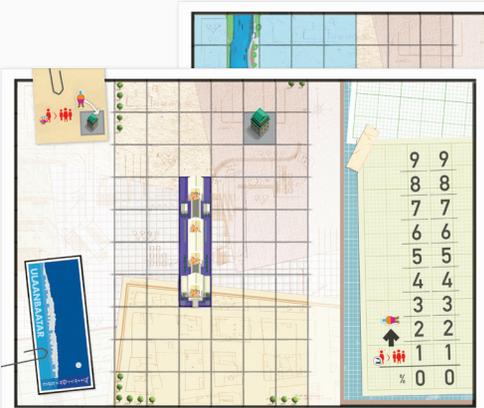
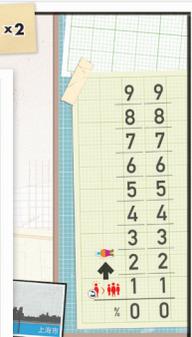
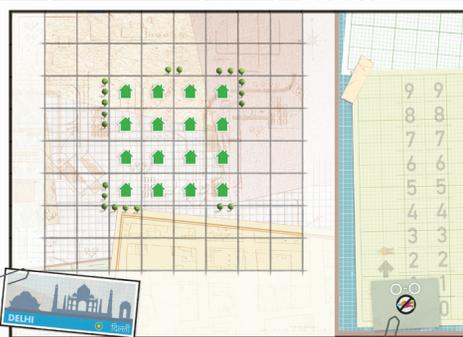
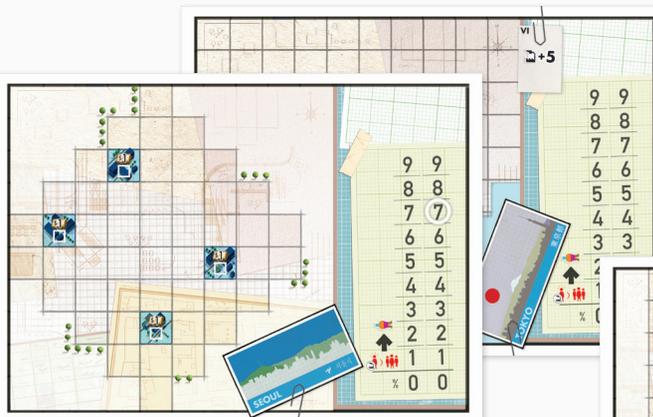


24 pierres



## Extension Plateaux d'Asie

4 Plateaux Ville Asiatique Double Face



## Extension Godzillas

### Présentation Générale

Au fur et à mesure que la Ville se développe, la pollution s'accroît également. Cette pollution en constante augmentation attire les daikaiju, irrités par le désordre et le bruit. Tous les petits godzillas grandissent avec l'idée que « eux seuls sont capables d'écraser la pollution ».

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

### Mise en Place

1. Ajoutez le nombre indiqué de godzillas dans la réserve selon le nombre de joueurs (remettez le reste dans la boîte) :

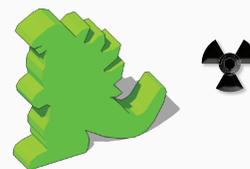
	1j	2j	3j	4j
Godzillas 	1	1	2	3

2. Mettez-vous d'accord ensemble si vous souhaitez jouer avec la variante du Syndrome de Stockholm par Radioactivité qui rapporte des Voix selon l'ampleur de la destruction engendrée par la radioactivité des godzillas.

#### Extension Godzillas

3 godzillas

40 marqueurs radioactivité



### Déroulement du Jeu

#### Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

##### Les Cartes Action



D. **INGENIEUR** — Choisissez l'une des options suivantes :

- Retirer immédiatement 2 marqueurs Radioactivité de votre Arrondissement (remettez-les dans la réserve). Cependant, la zone radioactive doit rester d'un seul tenant (vous ne pouvez scinder la zone en 2 parties ou plus). Voir **Les Godzillas se Réveillent**.
- Les Usines produisant des matières premières pendant ce tour ne généreront pas de pollution pour le joueur qui choisit cette action (voir **Phase 6 : Mesure de la Pollution**).

#### Phase 6 : Mesure de la Pollution

Avant de mesurer la pollution, vous devez réaliser les étapes suivantes pour les Godzillas.

##### Les Godzillas Prennent une Pause

(Jeu en Solitaire : Ignorez cette étape)

Remettez dans la réserve tous les godzillas des Arrondissements qui étaient réveillés au tour précédent. Un même Arrondissement ne peut contenir plus d'un godzilla à la fois.

##### Les Godzillas se Réveillent

Lors des tours 1-4, les godzillas restent endormis. A partir du tour 5, tout le bruit provenant des Arrondissements commence à les réveiller ! Chaque joueur lance un dé (non fourni). Le joueur qui a obtenu le résultat le plus bas « n'accueille » pas de godzilla, mais tous les autres si ! (Jeu en Solitaire : Ne lancez pas de dé, vous accueillez un godzilla. Vous ne pensiez tout de même pas que ce serait facile, non ?).

En cas d'égalité, le joueur qui détient le **niveau de pollution le plus élevé** « l'emporte » et attire le godzilla. S'il y a encore égalité, c'est celui qui détient la **plus grande surface recouverte par ses Usines** qui « gagne ».

S'il y a toujours égalité, les godzillas finissent par se rendormir, las d'attendre qu'un départage puisse avoir lieu pour rompre l'égalité !

**Retenez-bien votre résultat obtenu au dé :** Il représente l'avancée du godzilla dans votre Arrondissement !

## Les Godzillas Arrivent en Ville !

Si vous faites partie des joueurs qui reçoivent la visite d'un godzilla, vous devez réaliser les étapes suivantes :

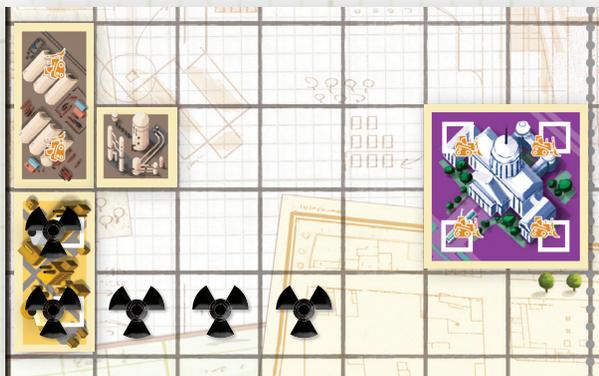
### ! La Première Fois

Si c'est la première fois que vous réveillez un godzilla (c'est à dire qu'il n'y a pas de marqueur Radioactivité dans votre Arrondissement), vous devez placez un godzilla de la réserve dans votre Arrondissement. Un godzilla est un monstre géant attiré par la pollution provenant de vos industries ; il est si grand qu'il occupe deux cases !

1. Vous devez poser le godzilla sur votre **Port** si vous en possédez un. Sinon, vous devez le placer sur vos cases d'Usines. Le godzilla y préfère les cases dédiées à la fabrication du métal, ensuite celles de la pierre et enfin celles du bois. Il « apparaitra » simplement sur un de ces endroits. Vous devez évaluer la préférence du godzilla comme suit :
  - a. Si votre plus grande Usine est de Niveau 3, le godzilla occupe les cases dédiées au métal et à la pierre de l'une de vos Usines de Niveau 3 de votre choix.
  - b. Si votre plus grande Usine est de Niveau 2, le godzilla occupe les deux cases de l'une de vos Usines de Niveau 2 de votre choix.
  - c. Si vous ne possédez pas d'Usine supérieure au Niveau 1, le godzilla occupe la case de l'une de vos Usines de Niveau 1 de votre choix et une des cases adjacentes de votre choix.
  - d. Si vous ne possédez pas d'Usine, le godzilla n'est finalement pas intéressé et s'éloigne. Remettez-le dans la réserve et ignorez les autres étapes dédiées aux godzillas pour ce tour.
2. Si un Citoyen ou un Touriste était sur une case occupée par le godzilla, ce dernier mange ce Citoyen/Touriste. Remettez immédiatement le Citoyen/Touriste dans la réserve.

### ! Le Retour de Godzilla ?

Si vous avez déjà reçu la visite d'un godzilla lors d'un tour précédent (c'est-à-dire que votre Arrondissement contient des marqueurs Radioactivité), le godzilla arrive sur deux marqueurs Radioactivité adjacents de votre choix.



**Exemple :** Le godzilla peut arriver sur n'importe quelle paire de ces marqueurs Radioactivité adjacents.

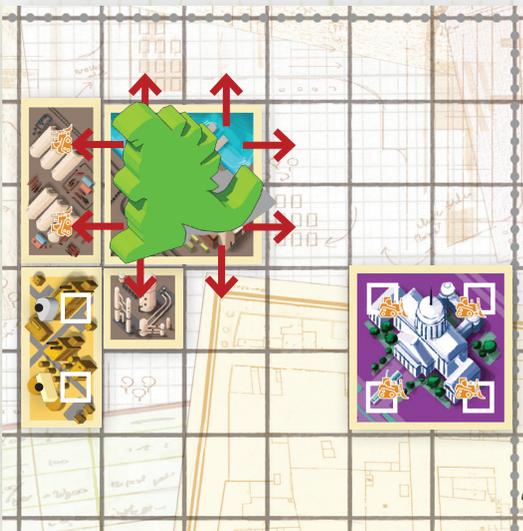
## Piétinement et Destruction

Le godzilla va maintenant se déplacer à travers votre Arrondissement, piétinant et détruisant tout à chacun de ses pas. Les déplacements des godzillas sont résolus dans le sens inverse de l'ordre du tour. Le godzilla se déplace en ligne droite d'un nombre de cases égal au chiffre obtenu sur le dé à l'étape **Les Godzillas se Réveillent**.

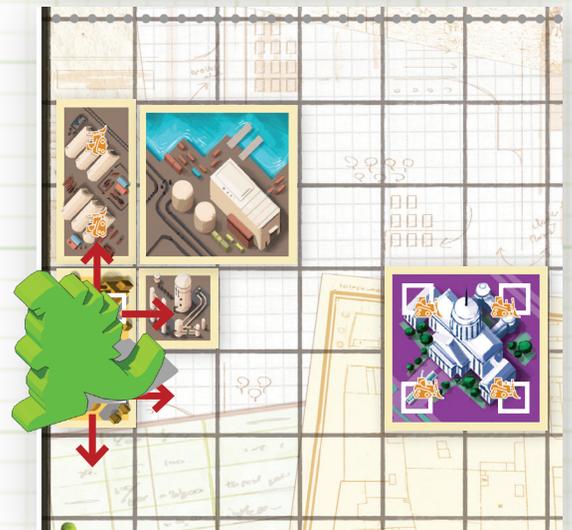
Choisissez la direction du godzilla avec laquelle il débute son déplacement (le godzilla peut même commencer son déplacement en « tournant » – voir les exemples ci-dessous). Le godzilla se déplacera orthogonalement à partir de n'importe quelle case de votre choix de la tuile de départ.

- Si votre godzilla commence son déplacement à partir d'un Port, vous avez le choix parmi 8 directions au plus pour démarrer sa ligne de destruction. Ce maximum peut être réduit si le Port est situé sur la bordure de votre Zone Constructible.
- A partir d'une Usine de Niveau 3, vous avez le choix parmi 8 directions.
- A partir d'une Usine de Niveau 2, vous avez le choix parmi 6 directions.
- A partir d'une Usine de Niveau 1, vous avez le choix parmi 4 directions.

**Remarque :** Le premier pas du godzilla se fait toujours à l'extérieur de la tuile sur laquelle il se tient, quelle que soit la direction qu'il empreinte.



**Exemple :** Le godzilla peut se déplacer depuis le Port dans l'une de ces 8 directions.



**Exemple :** Le godzilla peut se déplacer dans 4 directions seulement puisque l'Usine depuis laquelle il part est située sur la bordure de votre Arrondissement.

Le godzilla marche en ligne droite et ne changera de direction que s'il atteint la bordure de votre Zone Constructible. Lorsque le godzilla atteint la bordure, il dispose alors de deux directions vers lesquelles se tourner mais il choisira toujours celle dont la première case ne contient pas de marqueur Radioactivité. S'il n'y a aucun marqueur Radioactivité sur ces premières cases ou si ces deux cases contiennent toutes les deux un marqueur, vous choisissez alors la direction à prendre.

Placez un marqueur Radioactivité sur chaque case (qu'elle soit vide ou occupée par un bâtiment) traversée par le godzilla (mais pas sur les cases d'arrivée), à moins que la case ne contienne déjà un marqueur Radioactivité. Le godzilla peut traverser un Cimetière mais le meuble décédé n'est pas retiré pour autant. Si la réserve de marqueurs Radioactivité est épuisée au cours du déplacement du godzilla (rappel : dans l'ordre inverse du tour), vous ne posez pas d'autres marqueurs Radioactivité pour ce tour (il n'y a plus de radioactivité émanant des godzillas). Dans tous les cas, le godzilla termine son déplacement et bloque les 2 dernières cases qu'il occupe, les rendant ainsi inutilisables pour ce tour.



**Exemple :** Vous avez réveillé un godzilla qui doit se déplacer maintenant de 5 cases !

- **Option 1 :** Déplacez-le vers le sud de 2 cases jusqu'à la bordure de votre Arrondissement, puis il doit tourner vers l'est pour se déplacer de 3 cases de plus (A-B-C-D-E). Placez un marqueur Radioactivité sur chacune des cases A, B et C. Le godzilla occupe les cases D et E, ce qui signifie que les Parcs des cases D et E ne pourront pas réduire votre pollution lors de ce tour (voir **Conséquences**).
- **Option 2 :** Déplacez-le vers le nord de 3 cases, puis il doit tourner vers l'est pour se déplacer de 2 cases de plus (F-G-H-I-J). Vous devez défausser les matières premières présentes en F et en G (voir **Conséquences**). Placez un marqueur Radioactivité en F, G et H. Le godzilla occupe les cases I et J. Les deux cases de Parc (H et I) situées entre la queue du godzilla et la traînée radioactive ne pourront pas réduire votre pollution lors de ce tour (voir **Conséquences**).
- **Option 3 :** Le godzilla se déplace vers l'est ! Quelle que soit la direction prise parmi les deux possibles vers l'est, il avale un Citoyen sur son passage ; de plus, en prenant la direction la plus au nord, il piétine une partie de la mairie... Catastrophe !

**Astuce :** Choisissez l'option 1.

## Conséquences

Un godzilla ne laisse aucun survivant sur son passage. Vous devez remettre tous les Citoyens/Touristes dévorés dans la réserve.

### ! Radioactivité

Une case vide qui contient un marqueur Radioactivité devient non constructible.

Une case de bâtiment qui contient un marqueur Radioactivité (et seulement cette case) devient inutilisable (pas de production ni de revenus ni de Voix).

Il en est de même pour les Parcs : une case de Parc qui contient un marqueur Radioactivité n'est pas en mesure de réduire la pollution.

Les Cimetières ne peuvent pas être créés ni étendus par-dessus un marqueur Radioactivité. Les marqueurs Radioactivité peuvent cependant être déposés sur des Cimetières existants (les godzillas n'ont aucun respect pour les morts).

Heureusement, la radioactivité reste localisée. Les marqueurs Radioactivité ne génèrent pas de pollution et n'influencent pas les cases adjacentes.

Vous ne pouvez pas construire de tuile sur une case qui contient un marqueur Radioactivité.

Les matières premières ne peuvent pas rester en présence de marqueurs Radioactivité, vous devez donc les remettre dans la réserve.

Les cases de bâtiment rendues inutilisables et qui ont pu vous permettre de construire ou d'agrandir un autre bâtiment n'ont pas d'effet sur cet autre bâtiment. Par exemple, si votre Port est piétiné, vous pouvez toujours utiliser l'Usine de Niveau 3 que le Port a pu vous permettre de construire. Cependant, un bâtiment contaminé ne peut pas servir pour un nouvel agrandissement jusqu'à ce que vous utilisiez les services de l'Ingénieur afin de le nettoyer. Par exemple, un Musée sur lequel un marqueur Radioactivité est posé dessus n'est pas pris en compte pour l'agrandissement d'une Zone Résidentielle.

Lorsqu'un godzilla quitte votre Arrondissement, vous devez poser 2 marqueurs radioactivité à l'endroit où il se trouvait.

## Fin de la Partie et Score Final

### Variante du Syndrome de Stockholm par Radioactivité

Chaque marqueur Radioactivité encore présent dans votre Arrondissement rapporte 1 Voix. Les habitants sont impressionnés par le sang-froid dont vous avez fait preuve pour gérer ce chaos !

## Extension Médecins

### Présentation Générale

Small City est un lieu d'hébergement pour la plupart des citoyens mais tous ne sont pas de simples citoyens. Certains d'entre eux sont des praticiens émérites dévoués cherchant à exercer dans des cliniques imposantes à la pointe de la modernité. Si vous souffrez de voir périr vos citoyens, vous voudrez certainement recruter un médecin pour les faire revenir d'entre les morts !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant **dans cette couleur**.

### Mise en Place

Ajoutez 1 Médecin par joueur. Remettez les éventuels Médecins restants dans la boîte.

**Extension Médecins**  
4 médecins



### Déroulement du Jeu

#### Phase 4 : Revenus

1. Revenus des Touristes...
2. Revenus des Zones Commerciales...
3. Revenus des Usines...
4. Paiement des Salaires :
  - a. Si vous disposez d'un Médecin dans votre Clinique, vous devez payer \$2.
  - b. Si vous ne pouvez pas – ou ne voulez pas – payer, le Médecin démissionne et retourne dans la réserve commune. Ignorez les étapes suivantes.
  - c. Votre Médecin ressuscite un Citoyen ! Redressez un Citoyen qui était couché dans un Cimetière et placez-le sur un emplacement disponible de votre mairie. S'il n'y a plus de place à la mairie pour ce Citoyen ravivé, mettez-le dans votre Espace Carrière. *Revenir à la vie ne vous garantit pas de retrouver un emploi !*

#### Phase 7 : Influence au Conseil Municipal

**Ligne 4 – Département du Tourisme :** Vous obtenez immédiatement des Citoyens (de votre couleur) **et/ou 1 Médecin (uniquement si vous possédez une Clinique sans Médecin posé dessus)** provenant de la réserve commune. Vous devez accueillir les Citoyens à la Mairie ; si un Citoyen ne peut s'y rendre faute de place, il va dans votre Espace Carrière. **Vous devez accueillir le Médecin dans votre Clinique.**

**Remarque :** C'est la seule manière de dépasser la limite des 14 Citoyens.

- Colonne 1 : 1 Citoyen, **ou 1 Médecin (si vous possédez une Clinique sans Médecin posé dessus).**
- Colonne 2 : 1 Citoyen, **ou 1 Médecin (si vous possédez une Clinique sans Médecin posé dessus).**
- Colonne 3 : 2 Citoyens, **ou 1 Citoyen et 1 Médecin (si vous possédez une Clinique sans Médecin posé dessus).**
- Colonne 4 : 2 Citoyens, **ou 1 Citoyen et 1 Médecin (si vous possédez une Clinique sans Médecin posé dessus).**

# La Variante du Maire

## Présentation Générale

Le maire est fatigué d'enjamber sans cesse les rues tout en perturbant les constructions. Il a donc décidé de se rendre dans chaque Arrondissement pour prononcer des discours. Cela vous permettrait d'engranger de précieuses voix si vos citoyens sont dans les parages pour l'écouter ! Faites en sorte que votre mairie soit prête pour sa venue de peur qu'il renonce au discours préparé en votre faveur et soutienne un autre candidat...

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Déroulement du Jeu

### Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

#### La Parade pour le Maire

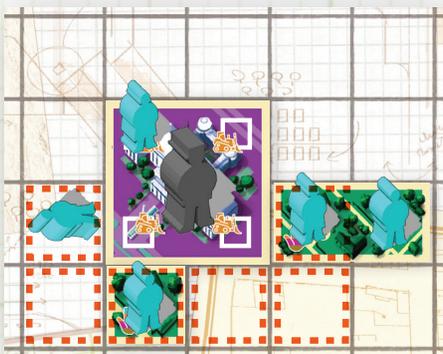
Les joueurs qui n'accueillent pas le maire ne choisissent plus une rue sur laquelle le maire doit se tenir, ce qui signifie que le maire n'empêche plus les constructions pour l'hôte du Maire. Au lieu de cela, si l'hôte du Maire dispose de deux emplacements vides orthogonalement adjacents dans la mairie, le maire s'y installe (il peut maintenant prononcer son discours). Si l'hôte du Maire ne peut pas accueillir le maire sur deux emplacements vides orthogonalement adjacents dans la mairie, il le place simplement à côté de son Arrondissement. Si la mairie dispose de suffisamment de place pour accueillir le maire, vous ne pouvez pas l'empêcher de s'y rendre !

**Rappel :** Vous ne pouvez en aucun cas réorganiser les Citoyens et les matières premières à l'intérieur de la mairie, il n'est donc pas possible de l'envisager pour faire de la place pour le Maire ! Vos pratiques illégales ne l'impressionneront pas.

Si il n'y a pas deux emplacements vides orthogonalement adjacents dans votre mairie, vous **ne pouvez pas** choisir l'Action Spéciale Maire : *Il est persuadé que vous ne pourrez pas l'accueillir à temps pour son grand discours.*

### Phase 5 : Vote

Si le Maire est présent dans votre mairie, il prononce son discours. Chacun de vos Citoyens (même les Touristes mais pas les Citoyens des Cimetières) présents dans les 6 cases autour de l'emplacement du Maire sur un des côtés de la mairie vous rapporte 1 Voix supplémentaire – oui, même ceux des Zones Résidentielles ou de l'Université qui ont déjà voté. Cela pourrait vous rapporter jusqu'à 6 Voix de plus !



**Exemple :** Le Maire prononce son discours sur le parvis de mairie et s'adresse aux Citoyens à l'extérieur. Le joueur remporte 2 Voix (quelle que soit la condition de victoire de la partie) lors de la Phase de Vote. Le Citoyen décédé n'a quant à lui pas été convaincu par le discours du Maire pour se décider à voter.

# Extension Plateaux de Terrain

## Présentation Générale

L'urbanisation démarre généralement sur un terrain plat et Small City n'y fait pas exception. Mais nombre de villes se développent au bord de rivières et certaines se développent même à flanc de montagnes. Que se passerait-il si vous deviez construire votre arrondissement sur un tel terrain ?

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur. Les cases plates sans relief, comme toutes celles des plateaux du jeu de base, sont considérées comme des **plaines** ; une **case de plaine** est donc une case plate.

## Mise en Place

Mettez-vous d'accord au sujet du type de plateau à utiliser. Choisissez le côté facile ou expert (★) du plateau avec lequel vous voulez jouer. Les débutants devraient jouer avec le côté facile car il y a plus de place pour construire, les autres joueurs sont invités à jouer avec le côté expert.

## Déroulement du Jeu

### Phase 2 : Construction

#### Règles Générales de Construction

- Vous ne pouvez pas construire de tuile sur une case de plaine qui contient une pierre (extraite par une « Usine de montagne »), à moins que le coût du bâtiment ne nécessite toutes les pierres recouvertes par la forme de la tuile (c'est-à-dire uniquement certains Bâtiments Culturels).
- Pour chaque case de rivière sur laquelle vous souhaitez construire ou agrandir, vous devez dépenser une matière première supplémentaire telle qu'indiquée sur votre plateau (côté facile : 🧀 ; côté expert : 🪨)

### Phase 4 : Revenus

#### 2. Revenus des Zones Commerciales

- b. Chaque Citoyen sur un emplacement

**Matière Première** ▶ \$ vous permet d'échanger une matière première d'un de vos Entrepôts ou de la Mairie ou d'une **case de plaine** contre de l'argent (le bois rapporte \$2, la pierre \$3, le métal \$5).

- d. Chaque Citoyen sur un emplacement **Matière Première** ▶ **Votes** vous permet d'échanger une matière première d'un de vos Entrepôts ou de la Mairie ou d'une **case de plaine** contre des Voix (le bois rapporte 3 Voix, la pierre 5 Voix, le métal 7 Voix).

#### 3. Revenus des Usines

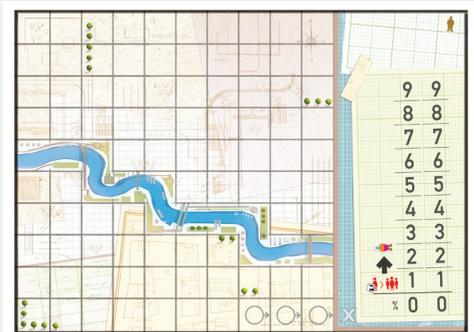
- a. Dans l'ordre de votre choix, chaque Citoyen présent sur un emplacement d'une Usine produit une matière première correspondant à l'emplacement (bois, pierre ou métal). **De plus, si ce Citoyen est adjacent à une case de montagne, il produit une pierre qui doit être posée sur une case de plaine vide dans la Zone d'Influence de l'Usine.** Vous devez placer chaque matière première sur un emplacement vide d'un Entrepôt (pas nécessairement un Entrepôt adjacent à l'Usine) ou sur un emplacement vide de la Mairie (4 maximum).

### Extension Plateaux de Terrain

#### 4 Plateaux Montagne Double Face (facile/expert (★))



#### 4 Plateaux Rivière Double Face (facile/expert (★))



- b. Si vous ne pouvez pas stocker toutes les matières premières produites, vous devez réaliser chacune des étapes suivantes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'excédent :
- i. Certains de vos Touristes ne seront pas capable d'expédier dans votre Arrondissement leurs matières premières (**en effet, les Touristes ne peuvent pas envoyer chez eux la pierre extraite des montagnes**). Recherchez alors un emplacement vide d'un Entrepôt du même Arrondissement que celui de l'Usine ayant produit cette matière première et entreposez ici cette matière. Si même votre adversaire n'a plus de place pour stocker la matière première, elle est défaussée : remettez-la dans la réserve.
  - ii. Certaines des matières premières produites par vos Citoyens sont défaussées : remettez-les dans la réserve.
- c. Vous ne pouvez pas réorganiser les matières premières. La seule manière de mobiliser ces matières de la Mairie et de vos Entrepôts est de les utiliser à la **Phase 2 : Construction** ou à la **Phase 4.2 : Revenus des Zones Commerciales**.
- 

## Fin de la Partie et Score Final

La partie s'achève après 8 tours. A ce moment-là, chaque joueur procède au décompte final comme suit :

1. Révélez votre carte Promesse Electorale
  - Si vous avez rempli votre Promesse Electorale (**en ce qui concerne la carte #8 « 7x7 », vous n'êtes pas tenu de construire sur les cases de rivière**), ajoutez le nombre de Voix indiqué (6/12/18) à votre total de Voix sur la piste des Voix.

# Extension Plateaux d'Asie

## Présentation Générale

Cette extension permet de jouer de manière asymétrique. Elle est de ce fait recommandée aux joueurs expérimentés. Seule la condition de victoire classique (Voix) est utilisée. Certains de ces plateaux de villes asiatiques sont plus difficiles que les autres, mais c'est comme ça !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Mise en Place

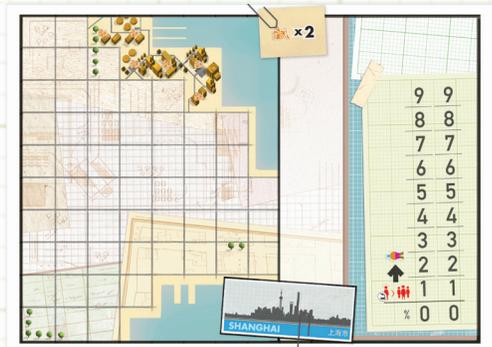
Soit vous vous répartissez les plateaux de villes asiatiques au hasard, soit vous les choisissez. Chaque face de votre plateau représente une ville différente, à vous de choisir celle avec laquelle vous voulez jouer.

## Déroulement du Jeu

Excepté à Beijing, vous commencez la partie avec l'intégralité de la Zone Constructible. Il est donc inutile de sélectionner l'*Urbaniste*, si ce n'est pour embarrasser le joueur de Beijing...

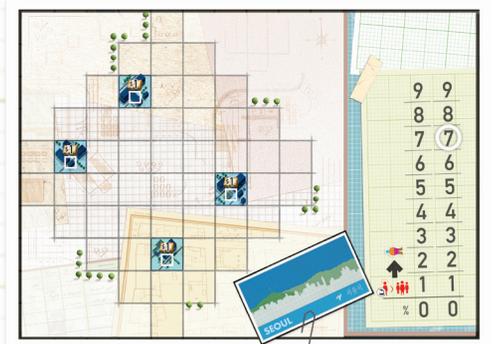
### Shanghai

Le **port de Shanghai** est un énorme bâtiment de 6 cases qui encourage à développer des Usines. Chaque Citoyen présent sur une case d'Usine située dans sa Zone d'Influence produit le double (2x) – uniquement pour les cases situées dans la Zone d'Influence du port, pas pour l'Usine entière. Vous pouvez même stocker des matières produites n'importe où dans le port de Shanghai. Lors de la mesure de la pollution, vos cases d'Usines qui produisent le double polluent également le double. Prenez garde à la pollution !



### Seoul

Vous commencez la partie avec 4 Zones Commerciales de Niveau 1 pré-imprimées que vous pourrez agrandir judicieusement. Pour éviter toute erreur, vous pouvez les recouvrir avec les tuiles correspondantes si vous le souhaitez. Comme d'habitude, lorsque vous agrandissez une Zone Commerciale, vous devez recouvrir entièrement le bâtiment actuel. Avec toutes les industries alentour, votre niveau de pollution de départ est de 7, alors soyez vigilant !



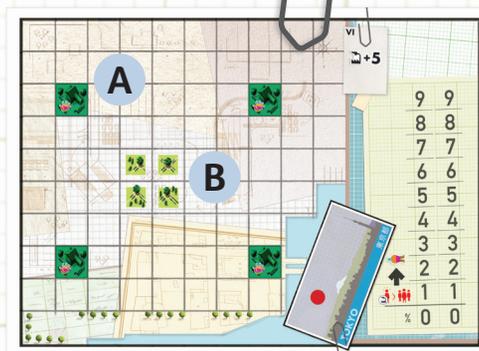
### Hong Kong

Vous détenez ici le plateau le plus difficile de toutes les villes asiatiques puisque votre territoire est partagé en deux parties distinctes. Ceci dit, votre Usine de Niveau 3 et votre Zone Commerciale de Niveau 2 pré-imprimées devraient certainement compenser cette difficulté. Pour éviter toute erreur, vous pouvez les recouvrir avec les tuiles correspondantes si vous le souhaitez.



## Tokyo

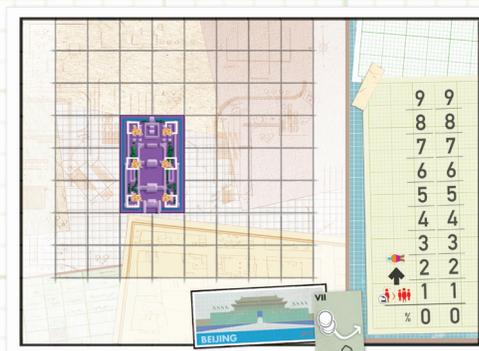
Vous (et vous seul) devez jouer avec cette **variante des Parcs Autogérés** : Les seuls Parcs que vous pouvez construire sont des Parcs de taille 1. Si vous placez un Citoyen dans un Parc de taille 1, ce Parc sera agrandi en Parc de taille 2 à la toute fin de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**. Si vous placez un Citoyen dans votre Parc de taille 2, il sera agrandi en Parc de taille 3 au prochain tour. Il y a 4 Zones Résidentielles de Niveau 1 pré-imprimées sur le plateau **A**, ce qui devrait vous aider à gérer l'afflux de Citoyens. Ces Zones Résidentielles peuvent être agrandies comme toutes les autres. Vous ne pouvez construire que des Parcs (de taille 1 qui plus est !) sur les cases du Parc Impérial **B** et chacun de vos nouveaux Parcs doit être orthogonalement adjacent à un Parc existant. Les Parcs peuvent cependant être agrandis et déborder des cases du Parc Impérial. Lors de la mesure de la pollution, vous êtes soumis à une pollution persistante de +5 ; vos Citoyens périront souvent de la pollution...



## Beijing

Remettez votre tuile Mairie dans la boîte : votre Mairie est pré-imprimée sur le plateau et représente la Cité Interdite.

Lors de la **Phase 7 : Influence au Conseil Municipal**, vous pouvez déplacer **deux** disques ou le même disque **deux fois**. Vous obtenez alors les **deux bénéfiques** (cela ne s'applique pas lorsque vous sélectionnez le *Conseiller Municipal*).



## Bangkok

Vous ne pouvez pas construire sur la rivière elle-même **C** (en bleu foncé). Le Port peut cependant être construit de telle sorte que les cases d'eau recouvrent la rivière.

**Tours 2, 4, 6** : Vous ne pouvez pas construire sur la zone inondable (en bleu clair) **D** puisque Bangkok est inondé.

**Tours 1, 3, 5, 7, 8** : Chaque fois que vous construisez ou agrandissez sur une case de zone inondable, vous gagnez  $X\$$ , où  $X$  est égal au nombre de cases sur lesquelles vous avez construit. Vous ne pouvez pas dépenser cet argent pour construire un bâtiment lors du même tour.

**Exemple** : Si vous gagnez  $\$4$  en ayant construit sur 4 cases de zone inondable, vous ne pouvez pas utiliser ces  $\$4$  pour construire une Zone Commerciale de Niveau 2.

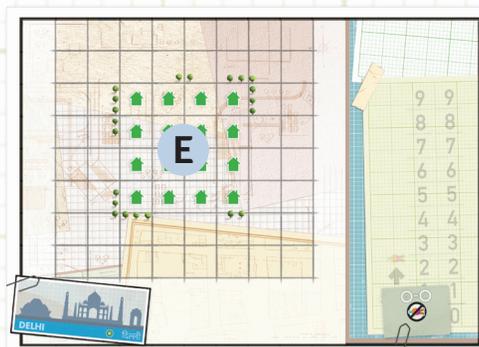


## Delhi

**Phase 2 : Construction** : Toutes les nouvelles Zones Résidentielles que vous construisez doivent recouvrir les 16 cases spécifiées **E**. Vous pouvez cependant agrandir ces bâtiments au-delà de ces cases.

**Phase 6 : Mesure de la Pollution** : Plutôt que de calculer votre niveau de pollution, vous perdez automatiquement 1 Citoyen à chacun des tours 5-8 (soit 4 Citoyens au total durant la partie).

**Fin de la Partie** : Ne retranchez pas votre niveau de pollution de votre score.

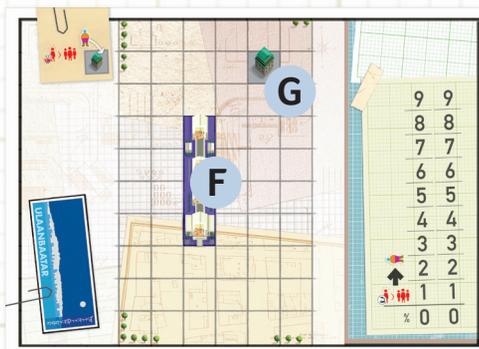


## Ulaanbaatar

Remettez votre tuile Mairie dans la boîte : votre Mairie est pré-imprimée sur le plateau **F**.

**Phase 8 : Prochaine Visite du Maire** : Le joueur qui détient le total de Voix le plus élevé sur la piste des Voix doit choisir un de ses Citoyens qui est envoyé vers votre Monastère **G** en tant que **Pèlerin** pour participer à l'extension d'Ulaanbaatar. Vous pourrez vous servir de ce Pèlerin lors du prochain tour. Replacez le Pèlerin dans la Mairie de son propriétaire (ou dans votre Espace Carrière s'il s'agissait de l'un de vos Citoyens) au début de la prochaine **Phase 8 : Prochaine Visite du Maire**.

**Important** : Si le même joueur vous a envoyé un Pèlerin durant deux tours consécutifs, le Citoyen choisi doit être différent.



## Extension Nouvelles Cartes Action

### Présentation Générale

Ces nouvelles cartes Action vous procureront davantage de variété à chaque partie !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

### Déroulement du Jeu

#### Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

##### Choisir votre Action Spéciale pour le Tour

Mélangez toutes les cartes Action et placez-en 8 face cachée en cercle comme illustré à droite.

##### Les Cartes Action



**I. PHYSICIEN** — Pour le joueur qui choisit cette action : chacun de vos Citoyens dans vos propres Usines de Niveau 3 vous rapporte 2 Voix (voir **Phase 5 : Vote**), en plus de la production (voir **Phase 4 : Revenus**).

**J. ARTISTE** — Pour le joueur qui choisit cette action : chacun de vos Citoyens dans votre propre Musée vous rapporte 2 Voix (voir **Phase 5 : Vote**).



# Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale

## Présentation Générale

Ces cartes Promesse Electorale et Promesse Electorale Spéciale vous permettent d'accomplir de nouveaux objectifs. Cependant, pour pouvoir les utiliser, vous devez également intégrer l'Extension Nouveaux Bâtiments !

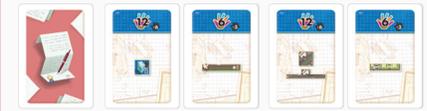
Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Mise en Place

Ajoutez les nouvelles cartes Promesse Electorale à leurs piles respectives reconnaissables au dos des cartes, puis mélangez chaque pile.

**Remarque :** Il y a une nouvelle carte Promesse Electorale pour chaque nouveau bâtiment « générique » de l'**Extension Nouveaux Bâtiments** : Aéroport, Banque, Centre de Tri et Station de Tramway.

### Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale



### Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale Spéciale



## Extension Nouveaux Bâtiments

### Présentation Générale

Les Aéroports accroissent la production de vos Usines, les Banques favorisent l'extension des Zones Commerciales avec moins de résidences avoisinantes... et rapportent aussi un peu d'argent.

Les Centres de Tri sont en mesure de diminuer sensiblement la pollution que vous générez. Afin d'établir un plan de recyclage efficace, il faut que la population y participe activement mais elle doit aussi accepter de vivre à proximité d'un centre de tri géant..

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Matériel

4 cartes Promesse Electorale

2 Aéroports de 8 cases

2 Aéroports de 9 cases

4 Banques (4 cases)

4 Centres de Tri (4 cases)

4 Stations de Tramway (5 cases)



## Mise en Place

Ajoutez les nouvelles cartes Promesse Electorale à leurs piles respectives.

### Extension Nouveaux Bâtiments 16 tuiles Bâtiment



# Déroulement du Jeu

## Phase 2 : Construction

### Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

Les Aéroports sont jaunes et disponibles en deux tailles mais ils fonctionnent de la même manière.

#### Coût

\$3 + 5 Voix + 1 bois + 1 pierre + 1 métal.

#### Conditions de Construction

- Cette tuile doit être Influencée par une Usine.
- Vous devez construire dans la mesure du possible un Entrepôt dans la Zone d'Influence de cette tuile (action gratuite au coût de \$0), sauf si ce n'est pas faisable.



Les Banques sont bleues. Elles facilitent la construction des Zones Commerciales.

#### Coût

Bien qu'une Banque occupe 4 cases, elle ne coûte que \$2 à construire.

#### Conditions de Construction

- Cette tuile doit être Influencée par la Mairie.

#### Pouvoirs Spéciaux

Vous avez maintenant besoin de 0 Zone Résidentielle pour construire une Zone Commerciale de Niveau 1, 1 Zone Résidentielle pour construire une Zone Commerciale de Niveau 2, 2 Zones Résidentielles distinctes pour construire une Zone Commerciale de Niveau 3 et 3 Zones Résidentielles distinctes pour construire une Zone Commerciale de Niveau 4. Vous remportez automatiquement un bonus de \$1 lorsque vous construisez une Zone Commerciale quelle que soit sa taille. Ce bonus peut être combiné avec le *Médiateur* (le minimum est alors de \$0).

La Banque n'a pas besoin d'être activée pour bénéficier de son pouvoir spécial.



Les Centres de Tri sont vert clair.

#### Coût

\$4.

#### Conditions de Construction

- Vous devez posséder au moins 10 Citoyens actifs dans votre Arrondissement (c'est-à-dire vivants et situés ailleurs que dans votre Mairie). Les Touristes des autres joueurs présents dans votre Arrondissement ne comptent pas pour cette quantité requise de 10 Citoyens.
- Un Centre de Tri ne doit pas être Influencé par une Zone Résidentielle.
- Comme pour les autres Critères de Construction, si votre population devient inférieure à 10 Citoyens actifs après la construction du Centre de Tri, cela n'affecte pas le Centre de Tri.

#### Pouvoirs Spéciaux

- Vous pouvez activer le pouvoir spécial du Centre de Tri en déplaçant un Citoyen de votre Arrondissement (mais pas depuis la Mairie ni l'Espace Carrière) vers cette tuile lors de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**.
- Si le Centre de Tri est activé, cela génère -5 points de pollution lors de la **Phase 6 : Mesure de la Pollution** (ce qui revient à dire que cela réduit votre niveau de pollution de 5 points, sans descendre en-dessous de 0 cependant), comme le feraient 5 cases de Parc.



### Les Stations de Tramway sont grises.

- Il n'y a pas de limite au nombre de Citoyens présents sur votre Station de Tramway.
- Une Station de Tramway n'a pas besoin d'être activée.
- Il n'est pas utile qu'un Touriste occupe la Station de Tramway mais cela reste possible.



**Coût**  
\$2.

### Pouvoirs Spéciaux

- Une Station de Tramway présente dans votre Arrondissement permet d'ajouter sur cette tuile un de vos Citoyens depuis la réserve commune à la fin de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**.



**Anecdote** : La Station de Tramway a été bâtie pour l'Exposition Universelle de 1921 par le talentueux architecte grec Okapi Misos.

La municipalité de Small City a organisé un concours pour la Station de Tramway et les plus célèbres urbanistes Art Déco y ont pris part, notamment Vanda Brail, Homer Tannas, Gari Drivable et Panel Aula...

La station reflète le style de vie de l'époque. Avec l'accent Art Déco mis sur les formes géométriques aux motifs solaires, l'architecture des lieux fait la part belle aux structures symétriques et de larges espaces ont été conçus pour que les passagers en transit puissent littéralement contempler le développement économique de la ville.

La grande station est mondialement réputée pour sa rosace octogonale géante de 12 mètres de diamètre qui inonde de lumière le hall des passagers.

Pour en savoir plus sur cette merveille, découvrez **Tramways**, également conçu par Alban Viard.

## Phase 3 : Déplacement des Citoyens

### A. Déplacer Vos Citoyens

- **Remarque** : Bien que la Banque occupe 4 cases, elle ne contient qu'un emplacement pour un Citoyen.

**Remarque** : Il y a une nouvelle étape après **C. De Nouveaux Citoyens Arrivent** :

### D. Les Passagers Du Tramway Arrivent

Déplacez 1 de vos Citoyens depuis la réserve commune vers la Station de Tramway de votre Arrondissement.

## Phase 4 : Revenus

- Si vous possédez un Aéroport dans votre Arrondissement :
  - Chaque Citoyen dans une Usine elle-même située dans la Zone d'Influence de l'Aéroport produit le double mais génère autant de pollution que s'il n'avait produit qu'une seule matière première.
  - Chaque Touriste dans une Usine elle-même située dans la Zone d'Influence de l'Aéroport produit le double mais génère autant de pollution que s'il n'avait produit qu'une seule matière première. Cependant, une matière première est envoyée dans l'Arrondissement du Touriste comme d'habitude et l'autre vous revient car c'est vous qui avez construit l'Aéroport.
- Un Citoyen ou un Touriste qui s'est déplacé vers la Banque ce tour-ci rapporte \$2.

## Phase 6 : Mesure de la Pollution

La pollution sonore de l'Aéroport génère 1 point de pollution pour chaque case de Zone Résidentielle et de Zone Commerciale présente dans la Zone d'Influence de l'Aéroport (*cette pollution peut être nulle si vous avez agencé judicieusement votre Arrondissement !*).

# Extension Bâtiments Réels

## Présentation Générale

Certains bâtiments de la vie réelle sont si emblématiques que l'idée d'interagir avec leurs spécificités au sein de ce jeu a rapidement germé.

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Matériel

- 1 Big Ben (1 case)
- 1 Sydney Opera House (4 cases)

### Extension Bâtiments Réels 2 tuiles Bâtiment



## Déroulement du Jeu

### Phase 2 : Construction

#### Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

**Big Ben** 

#### Coût

1 bois, 1 pierre et 1 métal.

#### Conditions de Construction

- La case unique de la tuile doit être Influencée à la fois par 5 cases de Parc, une Zone Résidentielle, une Zone Commerciale et la Mairie.

#### Bénéfices

A chaque **Phase 7 : Influence au Conseil Municipal**, vous pouvez avancer l'un de vos disques au Conseil Municipal d'une colonne gratuitement et appliquer le bonus correspondant. Ceci vient s'ajouter à la possibilité d'avancer un disque en faisant un investissement.

**Sydney Opera House** 

#### Coût

\$10.

#### Conditions de Construction

- Cette tuile doit être construite dans l'alignement d'une des bordures d'agrandissement (ou des deux) de votre Zone Constructible.
- Si votre Zone Constructible vient à s'agrandir après la construction de cette tuile, le Sydney Opera House est démoli ; retirez cette tuile du jeu.

#### Bénéfices

Au cours de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**, vous pouvez placer 1 Citoyen sur cette tuile pour qu'il écoute un opéra. Cela vous rapporte 3 Voix lors de la **Phase 4 : Revenus**. Ce Citoyen se déplace ensuite immédiatement vers votre Zone Résidentielle la plus grande disposant d'un emplacement vide, lui permettant alors de voter lors de la **Phase 5 : Vote**.

# Extension Centrale Nucléaire

## Présentation Générale

L'électricité urbaine fait fureur. Votre Arrondissement doit être approvisionné avec suffisamment d'énergie !  
Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Matériel

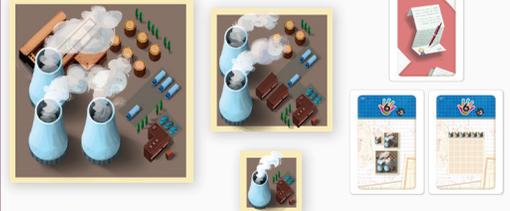
- 12 Centrales Nucléaires de Niveau 1
- 8 Centrales Nucléaires de Niveau 2
- 4 Centrales Nucléaires de Niveau 3
- 2 cartes Promesse Electorale

## Mise en Place

Chaque joueur se munit d'une Centrale Nucléaire de chaque taille (Niveaux 1, 2 et 3).

- g. Gagnez de l'argent selon votre place dans l'ordre du tour (rappel : dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de l'hôte du Maire) :
- i. 1<sup>er</sup> \$8
  - ii. 2<sup>ème</sup> \$10
  - iii. 3<sup>ème</sup> \$12
  - iv. 4<sup>ème</sup> \$14

**Extension Centrale Nucléaire**  
24 centrales nucléaires  
(3 niveaux de développement : 1-3)  
2 cartes Promesse Electorale



## Déroulement du Jeu

La partie dure 9 tours, chacun étant constitué des 8 phases suivantes :

### Phase 2 : Construction

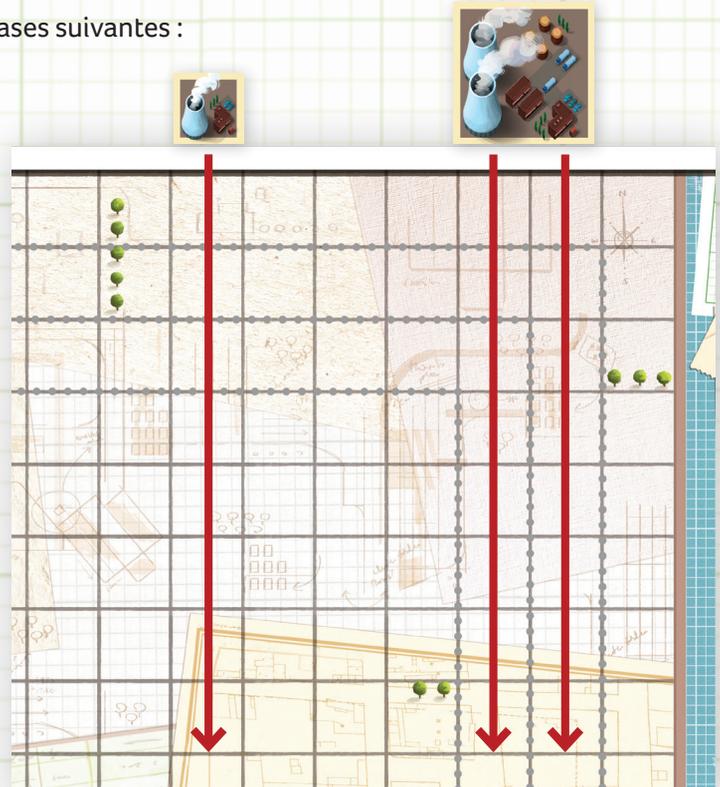
Tous les bâtiments hormis la Mairie doivent être approvisionnés en énergie. Afin qu'un bâtiment soit approvisionné en énergie, une de ses cases doit être située dans une colonne avec une Centrale Nucléaire au-dessus de lui (en dehors de la grille).  
Si un bâtiment n'avait pas accès à l'énergie au moment de sa construction, vous ne pouvez alors pas le construire.

### Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

Construire cette tuile ne compte pas comme l'une de vos constructions. Cela signifie que vous pouvez construire une Centrale Nucléaire en plus de votre choix classique, à condition d'en avoir les moyens. Vous ne pouvez pas améliorer les Centrales Nucléaires ; vous devez simplement en construire une autre si vous avez besoin davantage d'énergie.

### Coût

- Niveau 1 : \$4
- Niveau 2 : \$6
- Niveau 3 : \$8



---

## Credits

Small City Deluxe : Winter est une extension du jeu conçue par Alban Viard et publié par AVStudioGames. Ses règles sont réservées à un usage personnel. Small City © Alban Viard 2022.

L'auteur tient à remercier Corinne Viard, Jean-Claude Viard, David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy et tous les joueurs de l'AoS team, Sampo Sikiö et Nathan Morse pour leur aide et leur patience durant toutes les années de développement de ce jeu.

**Illustrations :** Kwanchai Moriya

**Graphisme :** Todd Sanders

**Rédaction :** Nathan Morse , Stanislas Gayot

**Relecture :** Chris Spath

